

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini kita hidup di masa revolusi industri 4.0 dimana segala sesuatunya serba modern dan canggih. Revolusi industri ini dimunculkan pertamakali pada tahun 2011 di Jerman sebagai proposal pengembangan konsep kebijakan ekonomi (Masconi, 2015) maka dari itu banyak sekali penemuan-penemuan yang sangat keren dan serba canggih karena dalam pembuatannya menggunakan teknologi informasi tingkat tinggi seperti yang dikatakan Yin & Qin, 2019 bahwa strategi yang diterapkan dalam revolusi industri tersebut menggunakan teknologi informasi tingkat tinggi. Hal ini ditandai dengan ditemukannya alat-alat dan teknologi informasi yang sangat modern seperti robotika,*drone*,*sensor*,*internet of things(IoT)*,*artificial intelligence*, dan lainnya (Tinmaz & Lee, 2019). Semakin berkembangnya zaman maka semakin berkembang pula pola kehidupan pada manusia, jadi selain mengikuti perkembangan zaman setiap individu juga harus bisa tau bagaimana memanfaatkannya supaya membuat hidup orang menjadi mudah.

Moment ini seharusnya mendapat respon positif dari segala bidang khususnya di bidang pendidikan. Karena perkembangan teknologi merupakan sebuah potensi dalam bidang pendidikan yang harus direspon positif dan adaptif guna menjawab tantangan abad 21 yang penuh dengan kompleksitas(Hussin, 2018). Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting karena teknologi informasi dapat menjadi sarana dalam penyampaian materi tanpa harus bertatap muka dan dibatasi oleh ruang kelas. Selain itu dengan adanya teknologi ini sangat memungkinkan jika sedang melakukan proses belajar diluar kelas. Dan tentunya akan muncul

berbagai inovasi lainnya yang mampu memberi suasana baru dalam bidang pendidikan jika mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik.

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan yang memanfaatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar (Mustofa et al., 2019). Pembelajaran ini dilakukan melalui internet dan web 2.0 (Alessandro, 2018), jadi dapat dikatakan bahwa memang pembelajaran secara daring sangat memanfaatkan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi karena mampu menjadi sarana dan sistem dalam kegiatan dalam proses belajar. Pembelajaran daring juga mampu memberikan manfaat kepada orang yang mungkin terhambat secara fisik untuk belajar dan halangan lainnya jika harus belajar dalam sebuah ruang kelas. Bahkan hal ini dipandang sebagai sesuatu yang efektif diterapkan didalam dunia pendidikan meski menurut Pilkington (2018) tidak semua pembelajaran dapat dipindahkan ke dalam lingkungan pembelajaran secara daring.

Akan tetapi pendapat Pilkington tersebut terpatahkan karena adanya sebuah pandemi yang hampir merata di seluruh dunia ini yaitu *Coronavirus Diseases 2019* (Covid-2019). Virus ini adalah wabah penyakit jenis baru yang belum pernah teridentifikasi pada tubuh manusia, pada akhir Januari tepatnya tanggal 30 Januari 2020 WHO menetapkan sebagai kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia (Zhou et al., 2020). Pandemi ini menjadi permasalahan baru yang harus dihadapi oleh dunia, hal ini juga sangat berdampak terhadap bidang pendidikan karena berpengaruh kepada penurunan aktifitas belajar pada peserta didik. Karena adanya pandemi Covid-19 sistem pembelajaran harus dilakukan secara daring agar proses kegiatan belajar bisa

tetap berjalan (Sintema, 2020). Perubahan ini mengharuskan bagi para pengembang pendidikan untuk menyediakan media atau bahan pembelajaran yang dapat digunakan pengajar dan peserta didik agar tetap bisa melakukan proses pembelajaran yang kondusif.

Selama pembelajaran daring keaktifan mahasiswa tidak mampu dipantau secara optimal oleh dosen padahal keaktifan dalam belajar adalah salah satu sifat yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dengan peserta didik atau dengan peserta didik itu sendiri (Kristin, 2017). Interaksi antar sesama mahasiswa atau mahasiswa dengan dosen sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan selama pembelajaran daring berlangsung. Menurut Irsyad (2020) ada dua faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri mahasiswa sedang faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri mahasiswa. Sehingga kesiapan yang baik dari mahasiswa untuk menjalani perkuliahan daring akan membantu proses pembelajaran yang baik dan aktif.

Pembelajaran daring memberi kesempatan kepada mahasiswa atau peserta didik lainnya untuk memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin. Karena pembelajaran secara daring memberikan keleluasaan waktu bagi para mahasiswa untuk belajar sehingga dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Dikarenakan mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi melalui media yang sudah ada seperti zoom, google meet, *whatsapp group*, *schoolology* dan lain sebagainya. Tentunya hal ini menjadi tantangan tersendiri baik dari sudut pandang tenaga pengajar maupun peserta didik. Sekaligus menjadi inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan tersedianya media belajar yang

variatif. Menurut Nakayama (2014) karakteristik peserta didik adalah acuan dari sebuah keberhasilan dari suatu media pembelajaran. Dilansir dari kompas.com bawasanya sejak medio Maret aktifitas pembelajaran daring (online learning) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas, hal ini berdasarkan Surat Mendikbud RI No.30/2020 tanggal 09 maret 2020. Sehingga semua jenjang pendidikan di Indonesia baik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi semua melakukan pembelajaran daring tak terkecuali di Universitas Muhammadiyah Surakarta merespon kebijakan tersebut dengan menjalankan perkuliahan secara daring melalui Surat Edaran WR I UMS No.197/A.2-VIII/BR/2020 Tentang Pemaksimalan Perkuliahan Daring. Kebijakan tersebut diberlakukan untuk semua civitas di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Progam studi pendidikan matematika menanggapi surat edaran tersebut dengan menghimbau kepada dosen dan mahasiswanya untuk melakukan perkuliahan secara daring. Ada beberapa platfrom yang digunakan oleh dosen-dosen progam studi pendidikan matematika untuk menjalankan perkuliahan secara daring ini seperi : *whatsaps group*, *google classroom*, *google form*, *zoom*, *schoolology*, *google meet* dan lainnya. Pasti pada awal-awal perubahan metode pembelajaran mengalami banyak kendala. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu dan selalu diadakannya evaluasi secara bertahap, semua sudah mulai terbiasa dengan metode pembelajaran secara daring ini. Dari sekian banyak media pembelajaran yang ada dosen di Universitas Muhammadiyah Surakarta khususnya dosen progam studi pendidikan matematika menggunakan *schoolology* sebagai sarana penyampaian materi selama perkuliahan dilakukan secara daring. Karena *schoolology* sendiri merupakan LMS(*Learning Management System*) yang sudah digunakan oleh

beberapa dosen program studi pendidikan matematika sebelum pembelajaran daring.

Matematika ekonomi merupakan mata kuliah yang tidak asing lagi bagi mahasiswa Pendidikan Matematika. Akan tetapi yang terjadi di perguruan tinggi masih terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal Matematika ekonomi. Hal ini menyebabkan mahasiswa terpaksa mengambil kelas revisi di semester selanjutnya. Mata kuliah matematika ekonomi merupakan syarat wajib bagi mahasiswa Pendidikan Matematika dalam menempuh kuliah. Mata kuliah matematika ekonomi mempunyai bobot 3 sks (satuan kredit semester) yang ditempuh di semester 5. Mata kuliah matematika ekonomi merupakan integrasi dari rumpun ilmu matematika dasar dan rumpun ilmu ekonomi dasar. Dengan mempelajari matematika ekonomi diharapkan mahasiswa dapat memiliki pengetahuan dasar tentang alat kuantitatif dan penggunaan instrumen komputer untuk menganalisis masalah-masalah ekonomi (Rendika, 2019). Kemampuan analisis permasalahan ekonomi merujuk pada hasil belajar matematika ekonomi yang diperoleh. Semakin baik analisis permasalahan ekonomi maka semakin bagus hasil belajar matematika ekonomi.

Selama pembelajaran mata kuliah matematika ekonomi di Program Studi Pendidikan Matematika menggunakan *schoolology* sebagai media pembelajaran. Menurut Supratman & Purwaningtias (2018) penggunaan *schoolology* membuat siswa lebih memahami dan aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa lebih semangat, lebih senang karena bisa belajar dimanapun. *Schoolology* memiliki banyak fitur yang bisa membantu selama pembelajaran daring mulai dari fitur absensi, diskusi, kuis dan lain-lain.

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jika perkuliahan secara luring (luar jaringan) atau tatap muka secara langsung dosen akan mampu memantau secara langsung keaktifan mahasiswa di ruang kelas karena keaktifan adalah sifat yang harus dimiliki oleh

semua mahasiswa ketika proses perkuliahan berlangsung dan terkadang keaktifan tersendiri bisa menjadi poin lebih. Keaktifan belajar sangat diperlukan terutama ketika pembelajaran secara daring seperti sekarang. Mahasiswa dituntut lebih aktif lagi dalam kegiatan perkuliahan karena jika tingkat keaktifan mahasiswa rendah maka mahasiswa tersebut akan mengalami kesulitan dalam mengikuti perkuliahan. Begitupun ketika pembelajaran dilakukan daring (dalam jaringan) maka mahasiswa harus memiliki kesadaran untuk meningkatkan keaktifan pada setiap dirinya masing-masing. Karena jika keaktifan mahasiswa tinggi maka mahasiswa akan bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah serta bisa mencapai tujuan belajar sesuai yang diinginkan. Sedangkan rendahnya keaktifan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran menimbulkan sulitnya tercapainya tujuan pembelajaran.

Meskipun perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Surakarta dilakukan secara daring akan tetapi pemanfaatan media pembelajaran daring yang ada mampu dimaksimalkan secara baik oleh pihak universitas. Seperti penggunaan *google classroom*, *schoolology*, *zoom*, *google meet*, *Whatsapp group*, *telegram*. Maka perkuliahan dalam jaringan akan tetap berjalan dengan baik. Jadi sangat disayangkan apabila perkuliahan daring tidak bis berjalan dengan baik karena teknologi sudah sangat canggih untuk membantu perkuliahan daring.

Dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Keaktifan Mahasiswa pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi selama Pembelajaran Daring Berbasis *Schoolology*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat dirumuskan masalah “Bagaimana keaktifan mahasiswa pada mata kuliah matematika ekonomi selama pembelajaran daring berbasis *schoology*?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mendeskripsikan keaktifan mahasiswa pada mata kuliah matematika ekonomi selama pembelajaran daring berbasis *schoology*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi semangat terhadap pembelajaran matematika yang dilakukan secara daring terutama untuk keaktifan belajar dalam mengikuti pembelajaran secara daring berbasis *schoology*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Memperoleh informasi tentang analisis keaktifan selama pembelajaran daring.
- 2) Mampu meningkatkan keaktifan selama perkuliahan daring.

b. Bagi dosen

- 1) Memberikan informasi tentang keaktifan mahasiswa selama pembelajaran daring.
- 2) Dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran secara daring

c. Bagi perguruan tinggi

- 1) Sebagai acuan untuk pengembangan *LMS* yang akan digunakan selama pembelajaran daring

d. Bagi peneliti

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk dikaji lebih mendalam supaya kedepannya dapat dilakukan perbaikan yang bermanfaat untuk dunia pendidikan.